

BAB IV

STRATEGI KREATIF

1.1 Konsep Karya

Konsep Karya disusun berdasarkan konsep perancangan yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu berupa rancangan Buku Ilustrasi perlombaan HUT RI dengan gaya visual Anime, Berdasarkan permasalahan yang peneliti angkat bahwa semakin lama perlombaan yang diadakan mulai melenceng dari maknanya dan dengan buku ilustrasi ini nantinya bertujuan untuk mengingatkan kembali akan perlombaan saat HUT RI yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di setiap makna dari perlombaan itu sendiri

Menurut Sejarawan dan Budayawan, JJ Rizal, dikutip dari liputan 6 (2020) Meskipun ada pandangan bahwa beberapa perlombaan tersebut mengejek atau merendahkan pribumi, sebenarnya, perlombaan sendiri lebih berfungsi sebagai pengingat akan perjuangan dan ketahanan rakyat Indonesia dalam menghadapi penjajahan. Misalnya, lomba panjat pinang yang awalnya diselenggarakan oleh penjajah Belanda sebagai hiburan, kini telah bertransformasi menjadi simbol perjuangan dan solidaritas bangsa

Oleh karena itu peneliti menganggap bahwa perlunya pengingat wr` akan kebudayaan Indonesia dalam gotong royong & solidaritas saat ajang perlombaan pada GenZ yang di dilakukan guna mengembalikan kesadaran diri dan mengajarkan bahwa Indonesia sendiri memiliki budaya yang harus dilestarikan

4.1.1 Strategi Komunikasi

A. Tema buku

Tema buku yang penulis rancang bertemakan tentang perlombaan yang diadakan untuk kemeriahan HUT RI, tema ini diusung sesuai pada masalah yang penulis paparkan, pada karya utama lebih di fokuskan kepada tema yang

diangkat mengenai nilai pemersatu bangsa, perdamaian, kerukunan, keberamaan serta harapan untuk masa depan

B. Judul Buku

Pada perancangan buku ilustrasi anak ini memiliki judul “Harmoni Kemerdekaan”, penulis memilih judul untuk buku ini berdasarkan topik HUT RI yang penulis ambil yaitu tentang perlombaan di hari Kemerdekaan serta “Harmoni” yang berarti semua orang berkesinambungan dalam hal saling gotong royong di tiap perlombaan dan memiliki harmoni yang seirima & satu suara, di cocokkan juga dengan pengkarakteran dari Vocaloid yang memiliki korelasi dengan suara serta nyanyian sehingga menciptakan simponi yang harmoni.

4.1.2 Strategi Media

A. Pendekatan Media

Pada pendekatan media terbagi lagi menjadi 3 jenis strategi yaitu Persuasif, Informatif & Reminder, diantaranya :

1. Media Utama (Informatif & Persuatif)

- **Format dan Ukuran**



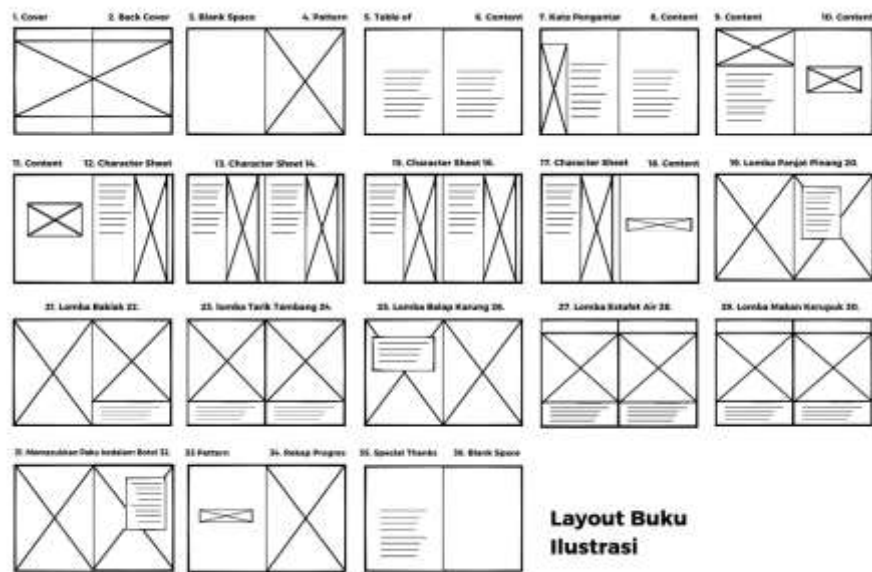
Gambar 4. 1 Ukuran kertas A5
(Sumber : charis.id)

Karena buku yang dirancang merupakan format cetak, jadi format yang digunakan merupakan ukuran A5 lebar 148 mm dan tinggi 210 mm (portrait), ukuran berat 80 g. Pengaturan margin kiri, kanan, atas dan

bawah adalah 20 mm (2 cm), format ini dipilih dikarenakan observasi peneliti saat acara “Comic Frontier” banyak berbagai buku ilustrasi yang beredar menggunakan ukuran A5 dikarenakan ukuran yang lebih minimalis ketimbang A4 & juga muat dibawa menggunakan tas tangan.

- **Jumlah Halaman**

Untuk isi halaman utama berjumlah 36 halaman yang jumlah nya di sesuaikan dengan minimum buku ilustrasi, dengan 7 perlombaan yang akan dibawakan per-2 muka halaman, serta 2 halaman tambahan untuk sampul depan dan belakang, dan 2 halaman lainnya untuk cover depan belakang, serta penambahan *character sheet* untuk setiap karakter yang berpartisipasi.



Gambar 4. 2 Jumlah halaman buku Ilustrasi
(Sumber : Probad)

- **Bahan dan Jenis kertas**

Bahan dan jenis kertas yang digunakan pada buku ilustrasi ini menggunakan jenis kertas Art Carton 260gsm, dengan ukuran A5 sebanyak 36 lembar halaman berwarna, untuk cover akan di laminasi glossy sehingga sampul depan belakang akan tahan air, dan untuk jilid yang digunakan akan menggunakan staples

2. Media Pendukung (Persuasif)

- **Poster**

Media poster menjadi 1 set freebies dengan buku ilustrasi, untuk ukuran posternya sendiri akan dicetak dengan ukuran A6 tanpa laminasi tapi menggunakan kertas Linen



Gambar 4. 3 Poster Media Pendukung

- **Media Sosial**

Media sosial berperan penting sebagai ajang promosi untuk menyalurkan informasi tentang buku Ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan” yang ditujukan untuk Gen Z. Dengan karakteristik Gen Z yang sangat aktif di platform digital, media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Twitter memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan luas. Melalui konten visual yang menarik. Selain itu, penggunaan hashtag yang dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik buku tersebut. Dengan memanfaatkan media sosial secara efektif, juga sebagai saluran untuk berinteraksi dengan pembaca dan memperluas jangkauan buku ke target pasar (Winarti, 2021).



Gambar 4. 4 Media Pendukung, Promosi Media Sosial

3. Media Pendukung Merchandise (Reminder)

Media pendukung merchandise memiliki fungsi sebagai media pengingat yang memiliki keterkaitan dengan media utama yang ditargetkan kepada khalayak sasaran. Merchandise yang dipilih meliputi stiker, Poster, gantungan kunci serta berbagai pernik Pernik yang berhubungan dengan buku mewarnai yang peneliti rancang

- Mini Pin Set (2cm)



Gambar 4. 5 Media Pendukung Mini Pin Set

- Totebag



Gambar 4. 6 Media pendukung Totebag

- Pouch



Gambar 4. 7 Media Pendukung Pouch

- Sticker Sheet Kisscut A5



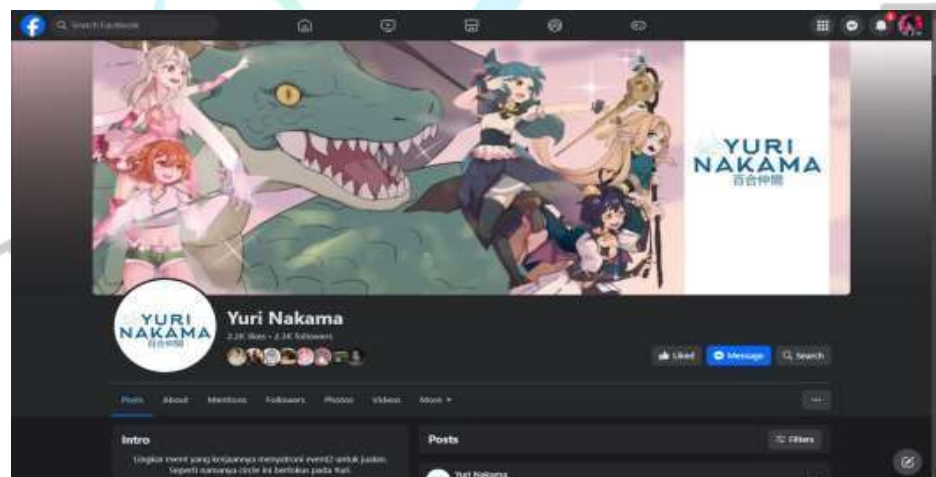
Gambar 4. 8 Media Pendukung

4. Distribusi Media

Distribusi media dilakukan melalui edisi cetak dan edisi online. Buku digital dapat diakses melalui laman web Wibivers, untuk pemilihan media ini dikarenakan sesuai dengan target yang ditujukan kepada komunitas wibu sehingga laman wibuverse akan menjadi distribusi media yang sesuai dikarenakan platform ini mendukung creator local untuk menjual serta menyebarkan karya



Gambar 4. 9 Distribusi Media di Wibuverse
(Sumber : Website resmi Wibuverse)



Gambar 4. 10 FansPage Yuri nakama
(Sumber : Facebook)

Lalu untuk distribusi media edisi offline penulis berkerja sama dengan pihak lingkaran event Yuri nakama yang dikenal selalu

berpartisipasi di acara komunitas dan menyediakan jasa penjualan buku karya ilustrator *indie*, perintisan penjualan buku circle ini sudah dikenal banyak orang didalam komunitas terbukti dari jumlah



Gambar 4. 11 Sample Katalog Komik Yuri Nakama
(Sumber : Facebook)

4.1.3 Konsep Kreatif

Pada Konsep kreatif untuk karakter yang dipilih merupakan karakter visual dari Vocaloid sesuai dengan target komunitas yang merujuk ke wibu GenZ, dipilihnya karakter- karakter ini dirujuk karena visual populer global saat ini yang banyak menyukai visual anime yang berwarna, pada konsep ini penulis menggabungkan kreativitas dari karakter yang sudah ada yaitu karakter-karakter Vocaloid dengan tema yang seragam yaitu baju training/ olahraga merah putih untuk semarak perlombaan HUT RI, sehingga hasilnya tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi audiens. Proses kreatif melibatkan beberapa tahap, mulai dari persiapan dan pengembangan ide, hingga penulisan dan revisi.



Gambar 4. 12 Hatsune Miku
(Sumber: Vocaloid.fandom.com)

4.1.4 Konsep Visual

1. Moodboard

Untuk Konsep Visual dari perancangan Buku Ilustrasi perlombaan HUT RI ini menggunakan pendekatan seperti moodboard, dengan pembuatan buku untuk meningkatkan minat GenZ terhadap perlombaan apa saja yang diadakan saat acara kemerdekaan, berikut merupakan moodboard yang penulis dapatkan sesuai tema perlombaan yang penulis rancang Desain yang diterapkan pada buku ilustrasi ini menggunakan gaya visual anime yang melakukan aktivitas perlombaan sebagai wujud semangat anak muda dalam melakukan perlombaan secara berkelompok sehingga menimbulkan semangat saling gotong royong, pembuatan karakternya akan mengikuti karakteristik masing-masing karakter aslinya



Gambar 4. 13 Moodboard
(sumber : Pribadi & Pinterest)

2. Ilustrasi

Penggunaan gaya ilustrasi yang akan dilakukan pada buku cerita ini yaitu dengan menggunakan jenis ilustrasi *double page spread*, *single page spread*, dan *vignette/spot*. Penggunaan *double page spread* pada halaman adalah untuk menekankan adegan pada suatu cerita. Kemudian penggunaan ilustrasi *single page spread* yaitu agar tidak menimbulkan kebingungan pada pembaca dan membuat rancu alur baca. Sedangkan penggunaan ilustrasi *vignette/spot* adalah untuk menunjukkan banyak aksi atau adegan yang sedang terjadi pada sebuah cerita



Gambar 4. 14 Contoh Spread Page, Nursery Rhymes
(Sumber : Webpage Richard Johnson Illustration)

3. Karakter

Dikarenakan karakter yang digunakan berasal dari karakter yang sudah ada yaitu karakter Vocaloid, jadi untuk sifat-sifat dan data pada karakter diambil berdasarkan masing-masing karakter termasuk nama karakter sehingga pembaca yang membaca buku ini akan mengingat karakter Vocaloid dari apa yang peneliti gambarkan pada buku ilustrasi ini, dan melalui pencarian data yang sesuai dengan tema perlombaan saat HUT RI peneliti mengubah atribut sesuai dengan tema yang peneliti sampaikan melalui ilustrasi pada buku



*Gambar 4. 15 Karakter visual buku ilustrasi
(Sumber : Pribadi)*

A. Karakter Utama

1. Hatsune Miku

Hatsune Miku, panggilannya Miku memiliki penampilan yang khas dengan rambut panjang berwarna biru kehijauan/ Hijau Tosca dengan gaya rambut Ponytail, gadis berusia 16 tahun ini memberikan nuansa lembut dan ceria, di Vocaloid dia adalah karakter dengan tingkat kepopuleran tertinggi, sehingga sering kali di anggap sebagai maskot Vocaloid



Gambar 4. 16 Hatsune Miku

2. Kagamine Rin

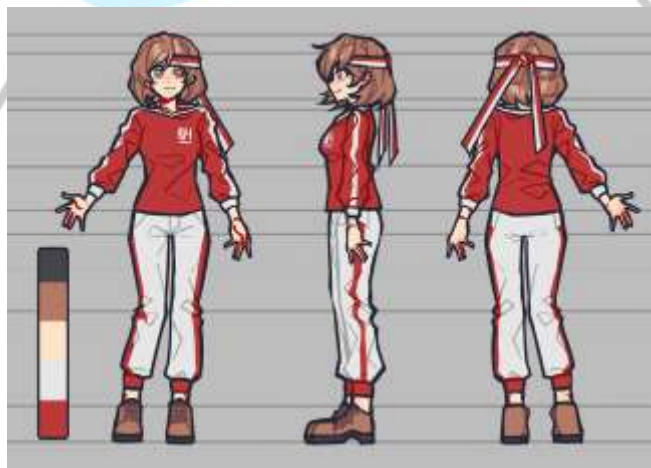
Rin memiliki suara ceria, dia sering kali di sangka tomboy karena terlalu energik. Rin digambarkan dengan rambut pendek berwarna kuning/pirang lengkap dengan bando besar khas nya yang terlihat seperti telinga kelinci, Rin memiliki saudara kembar bernama Len, keduanya sering tampil bersama & menggambarkan emosi positif dan semangat.



Gambar 4. 17 Kagamine Rin

3. Meiko

Meiko merupakan karakter perempuan pertama dari Vocaloid sehingga digambarkan sebagai wanita dewasa & dianggap kakak oleh yang lainnya, penampilannya dikenal dengan rambut pendek berwarna coklat dengan pribadi yang kuat dan senang membantu serta memiliki solidaritas yang tinggi



Gambar 4. 18 Meiko

B. Karakter Pendukung

1. Kagamine Len

Len merupakan adik kembar laki-laki dari Rin, digambarkan dengan rambut pirang/ kuning yang sedikit panjang sehingga ia sering mengkuncir rambutnya. Len sering tampil bersamaan dengan Rin, perannya menampilkan harmoni kebersamaan & persaudaraan



Gambar 4. 19 Kagamine Len

2. Megurine Luka

Luka adalah karakter di Vocaloid yang dapat bernyanyi dalam dua bahasa, Jepang dan Inggris. Luka di gambarkan sebagai wanita dewasa dengan ciri khas rambut merah muda panjang terurai, Luka memiliki suara yang lembut dan jernih, serta dikenal sebagai karakter yang lemah lembut & Feminim



Gambar 4. 20 Megurine Luka

3. Kaito

Kaito pun juga sama dengan Meiko, yaitu karakter pria pertama dalam Vocaloid. Dia dikenal dengan suara lembutnya dan perawakannya yang dewasa membuatnya seperti sosok leader yang dapat bertanggung jawab, penampilannya cukup tinggi dengan rambut berwarna biru tua



Gambar 4. 21 Kaito

4. Latar Belakang

Untuk konsep latar belakangnya menggunakan latar di di lapangan terbuka yang berada di pemukiman masyarakat, penggunaan latar belakang ini memiliki beberapa alasan yang mendukung pelaksanaan kegiatan tersebut. Seperti pada lapangan terbuka menyediakan ruang yang cukup luas untuk menampung banyak peserta dan penonton, memungkinkan berbagai jenis lomba yang melibatkan banyak orang, seperti tarik tambang, panjat pinang, dan balap karung.





*Gambar 4. 22 Konsep latar belakang di lapangan terbuka
(Sumber : Dinas Pariwisata Demak)*

Penggunaan latar lokasi ini memungkinkan untuk menciptakan suasana yang meriah dan penuh kegembiraan, yang sejalan dengan semangat perayaan kemerdekaan, dengan mengadakan perlombaan di luar ruangan juga mendukung nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong yang menjadi inti dari perayaan HUT RI. Dalam suasana lapangan terbuka, masyarakat dapat berkumpul dan berinteraksi satu sama lain, memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa. Selain itu, kegiatan di lapangan terbuka dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan warga dalam merayakan hari kemerdekaan. Dengan demikian, pemilihan lokasi ini tidak hanya praktis tetapi juga memiliki makna sosial dan budaya yang mendalam

5. Warna

Warna yang peneliti gunakan untuk Buku “Harmoni Kemerdekaan” yaitu warna dengan dominan merah putih warna tersebut disesuaikan dengan tema perlombaan saat HUT RI yang dominan dengan warna bendera Indonesia, sisa warnanya akan menggunakan Complimentary color dikarenakan masih menggunakan latar belakang lapangan terbuka sehingga akan ada warna lain seperti, hijau pada rerumputan, coklat kekuningan pada tanah, & biru langit.



Gambar 4. 23 Color Pallette buku Ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan”

6. Font

Font yang digunakan pada Headline buku ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan” menggunakan font dengan jenis sans Serif yaitu Futura Display. Pada Sub headline menggunakan font berjenis *Handwritten* yaitu font Mr Dafoe, serta Body text nya menggunakan font berjenis sans serif geometris yaitu Montaser

a) Headline : Futura Display

Futura Display

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

12345678910 /? !@# \$% ^ & * ()

Gambar 4. 24 Font Futura Display
(Sumber : Google Font)

b) Sub Headline :

Mr. Dafoe

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

*12345678910 /? !@# \$% ^ & * ()*

Gambar 4. 25 Font Mr.Dafoe
(Sumber : Google Font)

c) Body Text :

Montaser Arabic
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
12345678910 /? !@#\$%^&*()

*Gambar 4. 26 Font Montaser Arabic
(Sumber : Google Font)*

7. Logo

Penggunaan font sans-serif pada Logo yang digabungkan dengan elemen tulisan tangan (handwritten) dalam desain logo memiliki filosofi yang mendalam dan mencerminkan berbagai aspek dari identitas suatu brand.

Tulisan “Harmoni” pada logo menggunakan font Sans Serif memberikan kesan minimalis dan mudah dibaca, Font sans-serif membawa kesan modern dan professional, sementara elemen handwritten menambahkan nuansa personal dan emosional yang sangat penting dalam komunikasi visual

lalu pada tulisan “Kemerdekaan” menggunakan font Handwritten, dengan font tersebut menambahkan sentuhan personal dan kehangatan. Dengan begitu Logo Ini menciptakan keseimbangan visual yang dapat menarik perhatian audiens dan membuat logo lebih mudah diingat

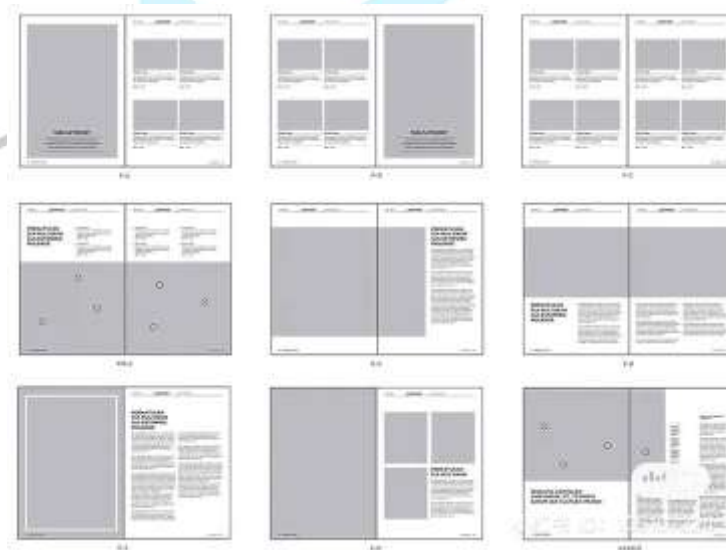
untuk pemilihan warnanya menggunakan merah muda, merah & putih, pemilihan warna ini berdasarkan warna merah putih pada bendera Indonesia sehingga warna pada logo mengikuti sesuai tema yang dibawakan



Gambar 4. 27 Logo Harmoni Kemerdekaan
(Sumber : Rancangan Pribadi)

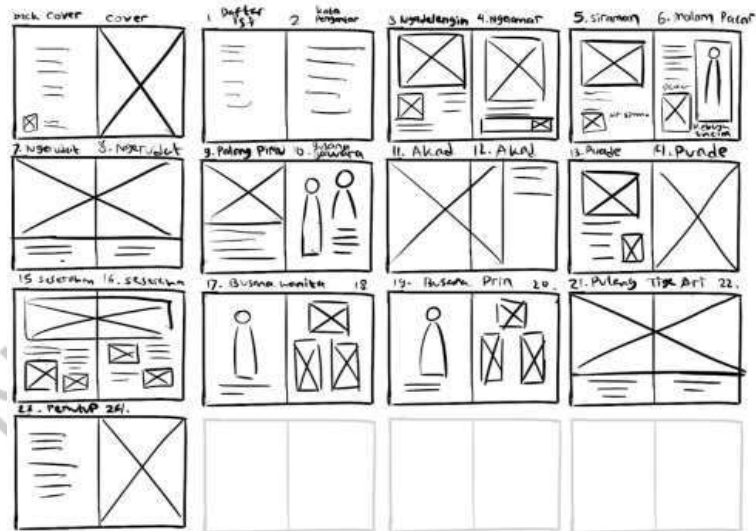
8. Tata Letak

Penerapan tata letak dilakukan berdasarkan hasil studi literatur bahwa hal terpenting saat mendesain buku ilustrasi adalah seberapa rapi gambar dan teks yang muncul di setiap halamannya. Buku bergambar memiliki fungsi yang berarti audiens baik anak maupun orang dewasa harus membaca gambar serta teksnya. Sedangkan untuk grid yang digunakan yaitu *single-column grid* yang umumnya digunakan untuk teks yang berjalan terus menerus, cocok digunakan untuk buku seni, dan *two-column grid* digunakan untuk mengontrol teks dan gambar dalam kolom yang terpisah, sehingga dapat memberikan fleksibilitas. Selanjutnya perancangan storyboard dibuat untuk melihat keseluruhan alur cerita baik gambar dan teks.



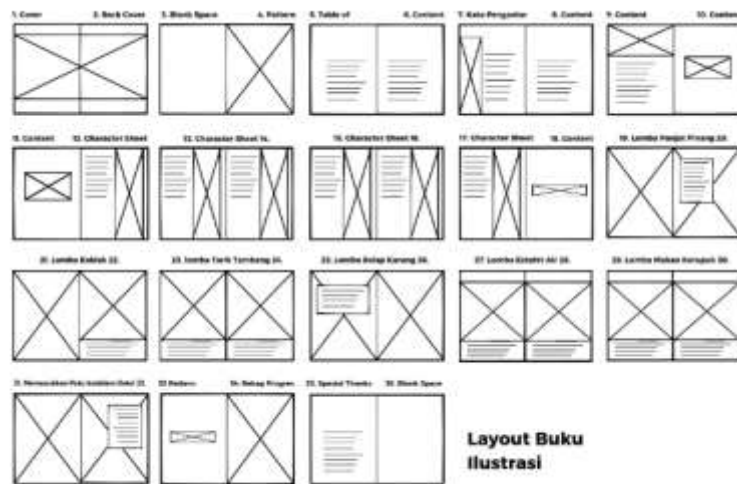
Gambar 4. 28 Referensi Layout
(Sumber : Instagram bumboreo)

A. Konsep sketsa Storyboard awal



Gambar 4. 29 Konsep Layout Artbook
(sumber : Rancangan pribadi)

B. Konsep Akhir Layout



Gambar 4. 30 Konsep Layout Artbook
(sumber : Rancangan pribadi)

4.1.5 Konsep Verbal

Konsep Verbal nya ini sendiri dengan mengangkat tema perlombaan saat HUT RI, dengan judul buku ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan”, lebih lengkap nya pada tabel di bawah :

Halaman	Penempatan Konten dan Ilustrasi	Body Text
1 - 2	Cover depan & Belakang, Logo	Tagline : "Harmoni Dalam Perlombaan, Menghidupkan Semangat Kemerdekaan!"
3 - 4	Hak Cipta, Logo	-
5 - 6	Table of Content	-
7 - 8	Kata Pengantar, Content	Timeline Sejarah HUT RI dan perlombaan
9 - 10	Content, Pattern	Apa itu Vocaloid?
11 - 12	Content, Character Sheet Hatsune Miku	- Pengenalan Karakter - Miku memiliki penampilan yang khas dengan rambut panjang berwarna biru kehijauan/ Hijau Tosca dengan gaya rambut Ponytail, gadis berusia 16 tahun ini memberikan nuansa lembut dan ceria, di Vocaloid dia adalah karakter dengan tingkat kepopuleran tertinggi, sehingga sering kali di anggap sebagai maskot Vocaloid
13 - 14	Character Sheet Kagamine Rin & Len	- Rin memiliki suara ceria, dia sering kali di sangka tomboy karena terlalu energik. Rin digambarkan dengan rambut pendek berwarna kuning/ pirang

		<p>lengkap dengan bando besar khas nya yang terlihat seperti telinga kelinci, Rin memiliki saudara kembar bernama Len, keduanya sering tampil bersama & menggambarkan emosi positif dan semangat.</p> <p>- Len merupakan adik kembar laki-laki dari Rin, digambarkan dengan rambut pirang/ kuning yang sedikit panjang sehingga ia sering menguncir rambutnya. Len sering tampil bersamaan dengan Rin, perannya menampilkan harmoni kebersamaan & persaudaraan</p>
15 - 16	Character Sheet Megurine Luka & Meiko	<p>- Luka adalah karakter di Vocaloid yang dapat bernyanyi dalam dua bahasa, Jepang dan Inggris. Luka di gambarkan sebagai wanita dewasa dengan ciri khas rambut merah muda panjang terurai, Luka memiliki suara yang lembut dan jernih, serta dikenal sebagai karakter yang lemah lembut & Feminim</p> <p>- Meiko merupakan karakter perempuan pertama dari Vocaloid sehingga digambarkan sebagai wanita dewasa & dianggap kakak oleh yang lainnya, penampilannya dikenal dengan rambut pendek berwarna coklat dengan pribadi yang kuat dan senang membantu serta memiliki solidaritas yang tinggi</p>
17 - 18	Character Sheet Kaito, Content	<p>- Kaito pun juga sama dengan Meiko, yaitu karakter pria pertama dalam Vocaloid. Dia dikenal dengan suara lembutnya dan perawakannya yang dewasa membuatnya seperti sosok leader yang dapat bertanggung jawab, penampilannya cukup tinggi dengan rambut berwarna biru tua</p> <p>- Perlombaan 17-an</p>

19 - 20	Lomba Panjat Pinang	<p>- Lomba panjat pinang berasal dari era penjajahan Belanda di Indonesia, terinspirasi oleh tradisi Tionghoa.</p> <p>Awalnya, permainan ini diadakan sebagai hiburan dalam acara-acara penting dengan hadiah berupa barang-barang mewah yang digantung di atas pohon pinang.</p> <p>Setelah kemerdekaan, panjat pinang diadaptasi menjadi simbol perjuangan dan persatuan bangsa, serta kini menjadi bagian penting dari perayaan kemerdekaan</p>
21 - 22	Lomba Bakiak	<p>- Lomba bakiak berasal dari Sumatera Barat dan terinspirasi oleh tradisi Jepang, khususnya penggunaan alas kaki kayu oleh geisha. Permainan ini mulai populer di Indonesia sejak tahun 1970-an dan dikenal di daerah tersebut sebagai "terompak galuak."</p> <p>Dalam lomba, peserta menggunakan papan kayu panjang yang dapat menampung tiga orang atau lebih, dan mereka harus bergerak serentak untuk mencapai garis finish. Selain sebagai permainan, bakiak juga mengajarkan nilai kerjasama dan keseimbangan antar pemain.</p>
23 - 24	Lomba Tarik Tambang	<p>- Lomba tarik tambang memiliki asal-usul yang kaya, berasal dari kebudayaan kuno di China, India, dan Mesir. Berdasarkan catatan, tarik tambang sudah ada di China sejak abad ke-8 SM sebagai latihan militer. Di India, permainan ini dikenal sejak abad ke-12 SM. Tarik tambang juga menjadi bagian dari Olimpiade kuno di Yunani sekitar 500 SM.</p> <p>Di Indonesia, permainan ini diperkenalkan oleh bangsa Belanda selama penjajahan, awalnya sebagai</p>

		<p>cara untuk menarik benda berat sebelum berkembang menjadi permainan yang meriah dan sering dilombakan pada perayaan Hari Kemerdekaan. Tarik tambang kini tidak hanya dianggap sebagai olahraga, tetapi juga simbol kerjasama dan kebersamaan dalam masyarakat.</p>
25-26	Lomba Balap Karung	<p>- Lomba balap karung diadakan sebagai bentuk hiburan dan perlombaan tradisional di Indonesia, yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda.</p> <p>awalnya diperkenalkan di sekolah-sekolah dan sering dimainkan oleh anak-anak, terutama di Jakarta, dengan menggunakan karung beras yang sudah tidak terpakai. Seiring waktu, balap karung berkembang menjadi salah satu lomba yang meramaikan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia, melibatkan peserta dari berbagai usia. Selain sebagai ajang kompetisi, lomba ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, sportivitas, dan semangat juang dalam mencapai tujuan.</p>
27 - 28	Lomba Estafet Air	<p>- Lomba estafet air di Indonesia muncul sebagai bagian dari perayaan Hari Kemerdekaan, bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan kekompakan antar peserta</p> <p>- Lomba ini mulai populer sejak tahun 1950-an dan melibatkan peserta yang mengalirkan air secara estafet menggunakan gelas di atas kepala. Selain sebagai hiburan, lomba ini juga mengajarkan nilai tanggung jawab dan kerja tim dalam masyarakat.</p>

29 - 30	Lomba Makan Kerupuk	<p>- Lomba makan kerupuk di Indonesia muncul pada tahun 1950-an sebagai bagian dari perayaan Hari Kemerdekaan, bertujuan untuk menghibur masyarakat setelah masa perang. Kerupuk dipilih sebagai simbol karena merupakan makanan rakyat kecil selama krisis pangan.</p> <p>- Dalam lomba ini, peserta harus memakan kerupuk yang digantung tanpa menggunakan tangan, menciptakan tantangan yang melambangkan perjuangan dan semangat kebersamaan dalam merebut kemerdekaan.</p>
31 - 32	Lomba Memasukkan Paku kedalam Botol	<p>- Lomba ini berasal dari permainan rakyat yang diciptakan oleh pejuang kemerdekaan untuk menghibur diri selama masa perang.</p> <p>Mulai dikenal luas pada tahun 1950-an, Permainan ini melambangkan kesederhanaan, ketekunan, dan keberanian, serta mengajarkan nilai kerjasama dan ketelitian saat peserta berusaha memasukkan paku ke dalam botol dengan menggunakan tali yang diikatkan pada pinggang.</p>
33 - 34	Pattern, Rekap Progress	-
35 - 36	Spesial Thanks, Blank Space	-

Table 4. 1 Tabel Konsep Verbal

4.2 Final Art

4.2.1 Media Utama

A. Layout Buku Ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan”



Gambar 4. 31 Layout Artbook

B. Buku Ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan”



Gambar 4. 32 Cover Depan, Belakang



Gambar 4. 33 Blank Space, Pattern

Table of Contents		Table of Contents	
Pembukaan 01 <ul style="list-style-type: none"> • Table of Contents • Kata Pengantar • Timeline Sejarah HUT RI dan Perlimbaan • Apa itu Vocabid? 		Perlimbaan 17-an 14 <ul style="list-style-type: none"> 15 17 19 21 23 25 27 	
Pengenalan Karakter 07 <ul style="list-style-type: none"> • Hataune Miku • Kagamine Rin • Kagamine Len • Megurine Luka • Meiko • Kaito 		Penutupan 29 <ul style="list-style-type: none"> • Okkap Progres • Special Thanks 	

Gambar 4. 34 Table of Content

Kata Pengantar

Hal-hal berikut berkaitan ke tradisi budaya yang hanya bisa ditemui di daerah tertentu. Buku ini hadir sebagai media edukasi kepada anak-anak Indonesia yang diajarkan untuk menghargai budaya yang ada di Indonesia. Buku ini juga bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak Indonesia tentang budaya yang ada di Indonesia. Buku ini juga bertujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak Indonesia tentang budaya yang ada di Indonesia.

Normal member...

Timeline Sejarah HUT RI dan Perlimbaan

- 1945: Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
- 1950: Perjanjian Renville
- 1955: Konferensi Meja Bundar
- 1959: Dekret Presiden
- 1963: Operasi Trikora
- 1965: Gerakan 30 September
- 1968: Operasi Dwikora
- 1975: Operasi Seroja
- 1999: Reformasi
- 2002: Timor Leste
- 2004: Tsunami
- 2006: Garuda Garuda
- 2008: Garuda Garuda
- 2010: Garuda Garuda
- 2012: Garuda Garuda
- 2014: Garuda Garuda
- 2016: Garuda Garuda
- 2018: Garuda Garuda
- 2020: Garuda Garuda
- 2022: Garuda Garuda

Gambar 4. 35 Kata Pengantar & Content



Gambar 4. 36 Content, Pattern



Gambar 4. 37 Pattern, Character Sheet



Gambar 4. 38 Character Sheet, Character Sheet



Gambar 4. 39 Character Sheet, Character Sheet



Gambar 4. 40 Character Sheet, Pattern



Gambar 4. 41 Lomba Panjat Pinang



Gambar 4. 42 Lomba Bakiak



Gambar 4. 43 Lomba Tarik Tambang



Gambar 4. 44 Lomba Balap Karung



Gambar 4. 45 Lomba Estafet Air



Gambar 4. 46 Lomba makan kerupuk



Gambar 4. 47 Lomba Memasukkan Paku kedalam Botol



Gambar 4. 48 Pattern, Rekap Progress



Gambar 4. 49 Special Thanks, Blank Space

4.2.2 Media Pendukung

1. Merchandise

a. Gantungan Kunci



Gambar 4. 50 Keychain “Harmoni Kemerdekaan”

b. Stiker Kisscut



Gambar 4. 51 Sticker Kisscut Character, Mockup

c. Pin Character



Gambar 4. 52 Mini Pin Character 2cm

d. Pouch



Gambar 4. 53 Mockup Pouch

e. ToteBag



Gambar 4. 54 MockUp ToteBag

2. Media Sosial



Gambar 4. 55 Media Pendukung, Media Sosial
(Sumber : Instagram Eints01 & Tiktok Arteins)

Media sosial digunakan sebagai promosi mengenai kehadiran buku ilustrasi “Harmoni Kemerdekaan” yang termasuk ke dalam membangun strategi pemasaran dengan adanya komunikasi timbal balik, dan memberikan informasi untuk memaksimalkan potensi promosi buku. Selain itu juga sebagai saluran untuk berinteraksi dengan pembaca dan memperluas jangkauan buku ke target pasar komunitas wibu.